LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - MARZO 2010

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

49

Gioco omaggio
Clicca Qui

CLICCA QUI

FINAL FANTASY® XIII

IN QUESTO NUMERO

HEAVY RAIN



BAD COMPANY 2



MOTOGP 09



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT
Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

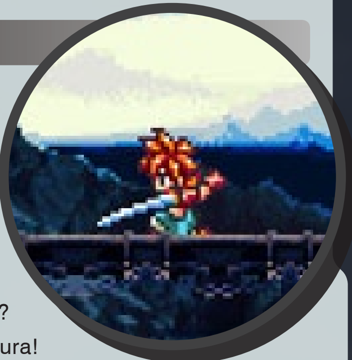
HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Marco Macchitella, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartori, Alessandro Massi, Marco Macchitella

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*



#EDITORIALE

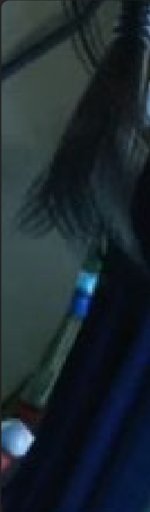


Marzo 2010: una data attesa da tanti anni. L'annuncio di un nuovo Final Fantasy per le piattaforme di nuova generazione aveva generato un hype decisamente eccezionale, anche più grande di quello che di solito accompagna i **Triple A**. E' comprensibile, per una serie che da oltre vent'anni conquista milioni di giocatori in tutto il mondo. E finalmente ci siamo: capolavoro o disfatta? La risposta è nella recensione... e nel frattempo, buona lettura!

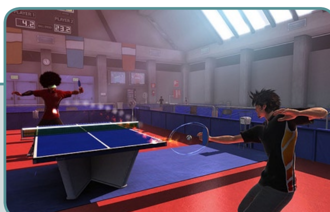
CESARE ARIETTI



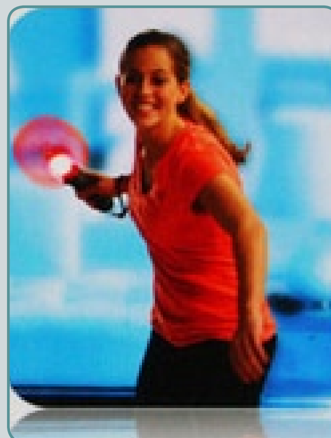
SOMMARIO



TARGET NEWS



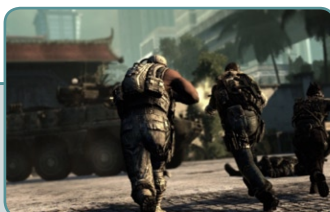
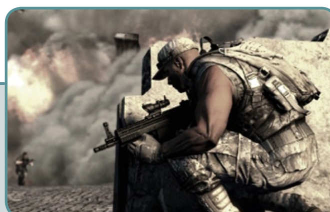


SI CHIAMA PLAYSTATION MOVE E PROMETTE UNA RINNOVATA INTERATTIVITA' CON LA CONSOLE!

DA SONY, UN WIIMOTE PER PS3!

Sony come Nintendo? Il colosso della tecnologia ha mostrato la sua nuova e tanto attesa periferica: si chiama **PlayStation Move** e permetterà di interagire con la **PS3** in maniera analoga a quello che accade con il **Wii**. Potremo così prendere parte ad un'esperienza di gaming più completa e interattiva. Il sistema, che integra inoltre una **Eye Camera**, sarà commercializzato insieme ai primi due titoli supportati: **Motion Fighters** e **Sports Champions**, che dalle premesse sembra ricordare in maniera piuttosto pedissequa il popolare **Wii Sports**. Idea vincente o possibile flop? Staremo... a giocare!

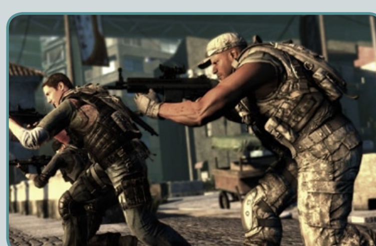


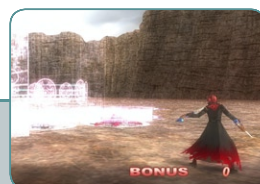





ZIPPER INTERACTIVE E' AL LAVORO SUL NUOVO TITOLO DELLA POPOLARE SERIE D'AZIONE!

LA GUERRA IN CASA CON SOCOM 4!

Attraverso il proprio blog Sony ha annunciato SOCOM 4, un nuovo titolo della famosa serie militare in esclusiva per **PS3** e sviluppato da **Zipper Interactive**, creatori di **M.A.G.**. Da quanto emerso, la storia sarà collocatata in estremo oriente e sarà incentrata sul controllo delle risorse idriche più importanti della regione. Oltre a garantire una modalità storia ben strutturata, il gioco prevede opzioni multiplayer per un massimo di 32 giocatori e la possibilità di intregrare il **PlayStation Move**, per ricreare tutto il feeling e la tensione di una vera guerra in casa. Occhi puntati... sul rilascio!

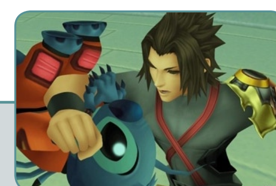


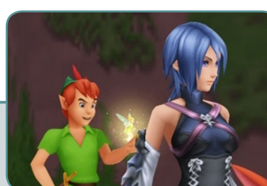




NIS ANNUNCIA LA DATA DI RILASCIO DEL SUO NUOVO RPG!

LAST REBELLION ESCE A MARZO

Per gli amanti dei giochi di ruolo made in Japan e possessori di PlayStation 3 è un momento veramente favorevole: è stato infatti comunicato ufficialmente che **Last Rebellion**, **JRPG** a turni sviluppato da **Nis** e **Hit Maker**, sarà disponibile in Europa a partire dal 12 Marzo. Il gioco ci presenta due protagonisti, **Nine** e **Aisha**, coinvolti in una storia di vendetta in cui si mescolano fantasy e magia. A breve la recensione completa!





ANNUNCIATI I CONTENUTI SPECIALI PER LA VERSIONE USA!

IL PREQUEL DI KINGDOM HEARTS

Sono state svelate e aggiunte che saranno presenti nella versione americana di **Kingdom Hearts Birth By Sleep**, in uscita quest'estate su **PSP** ed atteso prequel del primo **Kingdom Hearts**. Le features consisteranno in un boss extra, nuove opzioni multiplayer e **Crown Stickers**. Il gioco permetterà di scoprire tutti i retroscena di una serie che ha saputo catalizzare, nel corso degli anni, un numero altissimo di fan, tanto da diventare uno dei capisaldi di Square-Enix.







ARRIVA IL QUINTO CAPITOLO DELLA SERIE PIU' EVOLUTIVA!

SID MEIER E LA CIVILIZZAZIONE!

2K Games e Firaxis hanno annunciato una grande notizia: è in sviluppo Civilization V, strategico a turni inventato da **Sid Meier**. Dovremo comandare una tra le 18 civiltà presenti e farla prevalere sulle altre, partendo dalla Preistoria fino ad arrivare all'età dello Spazio. Con un nuovo motore grafico, un'interfaccia di gioco più intuitiva e un multiplayer online notevolmente migliorato, **Civilization V** sarà rilasciato il prossimo autunno.

FLASH NEWS



LE IMMAGINI DI CRYSIS 2

Crysis 2 si mostra nelle prime immagini. Il gioco presenterà una grafica impressionante, al di sopra del già eccezionale primo capitolo.



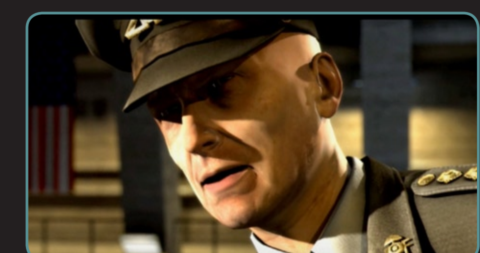
LE RAGAZZE DI MAFIA 2

Partership tra 2K Games e la rivista Playboy: all'interno di **Mafia 2** potremo ammirare oltre 50 pin-up di ragazze. Pistole... e bambole!



SPLINTER CELL IN APRILE

Il prossimo 30 Marzo arriverà il primo pacchetto scaricabile per **Call of Duty: Modern Warfare 2**: il **DLC** si chiamerà **Stimulus**.



R.U.S.E.: DEMO SU STEAM

Su Steam è possibile scaricare la beta pubblica del promettente strategico **R.U.S.E.**, titolo di guerra sviluppato da **Ubisoft**.

PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: GUIDA / GIOCATORI: 1 - ? / USCITA: 03 2010



MOTOGP 09

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Carigi

Ancora un appuntamento su due ruote per la casa nipponica Capcom, che continua la saga del titolo **MotoGP** anche per quest'anno. Il titolo sarà in uscita nei negozi europei a partire dal prossimo 19 Marzo, ma è già disponibile su **PSN** una demo. Ci troviamo di fronte a tre modalità possibili da scegliere: campionato, arcade, oppure prova a tempo. Ognuna di queste tre possibilità mette a disposizione solamente una delle tre categorie (**125cc**, **250cc** e **MotoGP**, in ordine), ma tutte e tre permettono di correre solamente nella pista del **Mugello**. La grafica fa subito il suo effetto: accattivante e molto ben dettagliata sin nei minimi particolari. Il gioco è puramente arcade, adatto a chi cerca qualche emozione nel vincere gare con il proprio pilota preferito, senza strafare o cercare di superare i limiti. Attendiamo comunque il gioco completo per poter dire qualcosina in più.











PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: SCE / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: 03 - 2010







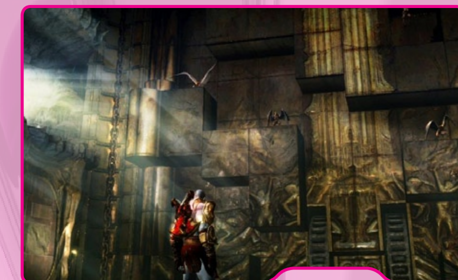
GOD OF WAR III

ANTEPRIMA completa

A cura di: Simone Giorgi

Arrivata da pochi giorni la demo giocabile del prodotto Sony sui sistemi PS3, abbiamo potute toccare con mano le potenzialità del prodotto. Iniziata la prova sul campo abbiamo avuto modo di notare l'ottima qualità riposta nello sviluppo del nostro potente spartano, realizzato accuratamente sia nelle fattezze fisiche, sia nella qualità delle animazioni. Meno attenzione, invece, è stata riposta nei nemici comuni che azzufferanno lo schermo, rappresentati in maniera naif probabilmente per non appesantire troppo il motore grafico. Il gameplay del titolo è senza mezzi termini un semplice copia incolla dei precedenti lavori. **Kratos** sta per tornare, porterà con se tutto il divertimento e l'azione che siamo stati abituati a sostenere nelle scorribande passate? Noi pensiamo di si!





PIATTAFORMA: WII / PUBLISHER: RISING STAR / GENERE: AVVENTURA / DATA DI USCITA: 03 2010









FRAGILE DREAMS

ANTEPRIMA completa

A cura di: Thomas Pastorino

Dopo il buon lavoro svolto con Eternal Sonata, i ragazzi di Tri-Crescendo si sono rimessi sotto con un nuovo titolo, dedicato esclusivamente al **Wii**, **Fragile Dreams**. Il protagonista di questa "avventura" è **Seto**, un giovane ragazzo rimasto solo dopo la morte del nonno, l'unica persona che avesse mai visto e conosciuto. Il mondo di **Seto** è composto solo da terre desolate, distrutte da terribili disastri naturali. Come testamento riceve solo due cose: una torcia elettrica e un biglietto, che lo invita a raggiungere una misteriosa torre, dove sembrerebbe che siano riuniti altri esseri umani, sopravvissuti alla desolazione... Aspettiamo dunque con grande interesse l'uscita di questo titolo, prevista per la fine di Marzo.



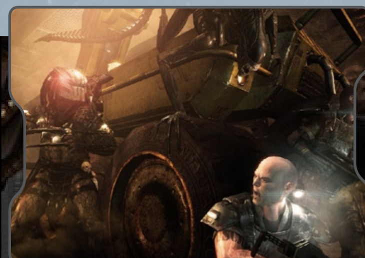
REVIEWS SVILUPPO: REBELLION / PUBLISHER: SEGA / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1 - 16

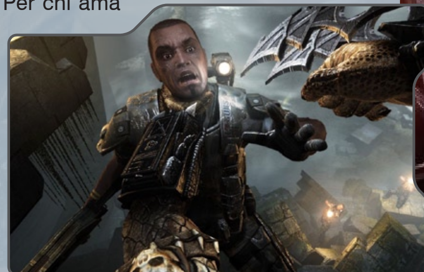
ALIENS VERSUS PREDATOR

PAURA E TERRORE... DA TRE PUNTI DI VISTA!

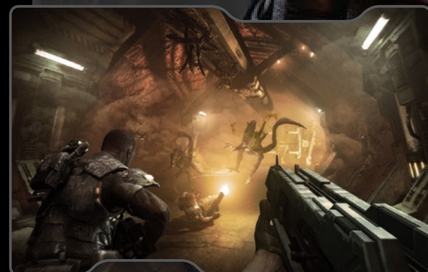

RECENSIONE completa A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Ispirato a libri e film, questo Aliens Versus Predator non si distacca assolutamente dai capitoli precedenti ed offre la solita scelta tra le tre razze in combutta: Marines, Alien e Predator. Il titolo garantisce ben tre campagne in single player nello stesso contesto temporale, spostate di poche ore l'una dall'altra. Il tutto col pretesto, azzeccato, di costruire una singola storia che offre però tre punti di vista differenti. **AVP** "funziona": il gioco riesce a regalare un gameplay vario ed una storia avvincente in tutte le sue tre varianti. Per gli amanti della serie è sicuramente un gioco da non perdere, anche se non è assolutamente ai livelli dei primi due. Per chi ama gli sparatutto o gli stealth, bisogna farsi prima qualche conto nel portafogli: considerato che il prodotto offre ben tre esperienze diverse, è bene spendere i propri soldini per un titolo che può divertire al 100% e non in parte. Onore però alla Rebellion, che ha sfornato un titolo in grado di intrattenere soprattutto gli amanti della serie.












DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, XBox 360

COMMENTA

COLLABORA


BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	70	+ Buona nel complesso... - ma il framerate a volte cala!
Giocabilità	85	+ Ottimo mix di elementi... - ...e tre modalità di gioco!
Sonoro	80	+ Atmosfera ricreata con stile! + Gli effetti vi spaventeranno...
Longevità	90	+ La storia è intrigante... + ...e il multiplayer appassionante!

GLOBALE 75

SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: CREATIVE ASSEMBLY / PUBLISHER: SEGA / GENERE: STRATEGIA / GIOCATORI: 1



NAPOLEON
TOTAL WAR

WATERLOO? UN VERO SUCCESSO!


RECENSIONE completa di: **Nicolò 'Thenikname' Sartori**

Corsica,1769. Nella città di Ajaccio nasce colui la cui fame di potere e ambizione cambieranno per sempre il volto dell'intera Europa. A differenza, infatti, dei precedenti capitoli della serie **Total War, Napoleon** propone una modalità singolo giocatore incentrata soprattutto sulla vita del futuro generale e imperatore di Francia, dandoci la possibilità di rivivere gli anni della sua giovinezza fino all'esilio di Sant'Elena. Dal punto di vista grafico, **Napoleon** migliora quel che già era impressionante nello scorso episodio; oltre ad un enorme quantità di truppe in contemporanea sul campo di battaglia, il motore di gioco riesce anche a generare volti per i soldati in modo casuale, effetti particellari ed eccezionali animazioni. **Creative Assembly** centra ancora una i suoi obiettivi e riesce a rilasciare sul mercato un ottimo prodotto. Peccato che, nonostante i decisi miglioramenti, il gioco risulti troppo simile al predecessore. Tutti quelli che, invece, hanno saltato il prequel ma sono appassionati del genere o non hanno mai toccato un **RTS** in vita loro ma vorrebbero cimentarsi nella difficile arte dello stratega, non cerchino oltre. **Napoleon: Total War** è il gioco che fa per voi.








IN ESCLUSIVA PER:
PC

COMMENTA

COLLABORA


BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	94	+ Tantissimi soldati in movimento + E ogni viso è differente!
Giocabilità	90	+ Profonda e bilanciata... + ...adatta anche per il multiplayer
Sonoro	84	- Soundtrack poco incisivo... + ...ma grandiosi gli effetti!
Longevità	89	+ Tante campagne da affrontare! + Alto fattore di rigioco!

GLOBALE 88

SITO WEB

SVILUPPO: SQUARE-ENIX / PUBLISHER: SQUARE-ENIX / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

FINAL FANTASY XIII

L'ATTESA E' FINITA: MA IL GIOCO E' CAMBIATO...

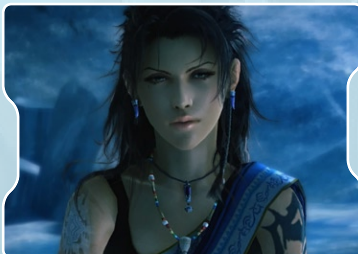


A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**



Quanti anni sono passati da quando Final Fantasy XIII è stato annunciato al pubblico? Il tredicesimo capitolo della saga è stato in assoluto uno dei titoli più attesi dell'attuale generazione videoludica... e adesso finalmente ci siamo. L'intera avventura è volutamente improntata a narrare le gesta di ogni singolo personaggio in egual modo, senza metterne nessuno in primo o secondo piano. Un esperimento già visto nel sesto capitolo e, ancora una volta, ben riuscito: al di là delle personali preferenze verso questo o quel personaggio, è indiscutibile che la caratura del plot narrativo e del profilo di ogni singolo carattere sia di spessore e ben curata.





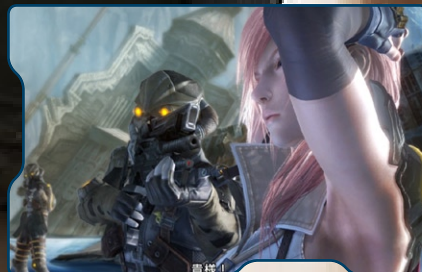
Senza addentrarci nella trama, che merita davvero di essere vissuta senza spoiler di sorta, possiamo affermare che salvo qualche calo a livello di sceneggiatura in particolare a metà gioco, dove la trama offre il fianco ad una certa monotonia, nel complesso riesce a coinvolgere grazie ad una serie di avvenimenti che sapranno mantenere alta l'attenzione dei giocatore. Si tratta di una delle storie della saga meno conformi e prevedibili, con una lunga serie di colpi di scena a susseguirsi ed in grado di stravolgere i fatti narrati in ogni momento.



Graficamente parlando il titolo è come tutti i fans della serie si aspettavano: semplicemente spettacolare. I modelli animati e le animazioni, insieme ai filmati pre-renderizzati, sono semplicemente fantastici ma quello che personalmente mi ha lasciato più colpito è la cura dei menù di gioco. Complessi nel design e spettacolari nei dettagli, ma allo stesso tempo







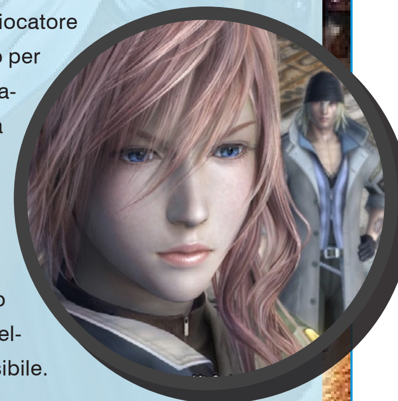


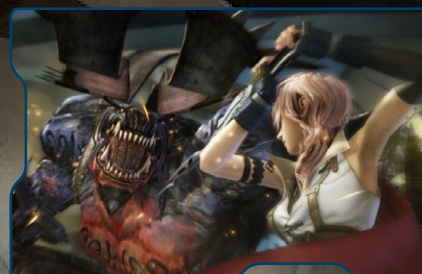
funzionali e deduttivi, in particolare per quello che concerne l'attribuzione delle abilità dei personaggi e l'assegnazione dei punti cristallo. Purtroppo saltuariamente è stato fastidioso notare imprevisti tracolli tecnici, come ad esempio modelli poligonali approssimativi per edifici ed estremità degli arti, ovvero mani e piedi.



La giocabilità di **FFXIII** è l'aspetto del gioco che merita più attenzione: si tratta di un sapiente mix di quanto visto nel XII° capitolo, ma con maggiore interattività rispetto al sistema dei **Gambit**. Tutte le battaglie si svolgeranno guardando a barra del tempo: più forte e devastante sarà la nostra azione, più tempo ci impiegherà per essere compiuta. Ulteriore modifica strutturale è la totale assenza di livelli di avanzamento dei personaggi. Tutto il gioco si basa sulla raccolta dei **Cristalli**, i quali saranno necessari per sbloccare abilità ed upgrade. La storia riesce ad incollare il giocatore allo schermo per circa una quarantina di ore di gioco, non male per un **RPG**, ma una decina di ore in più non sarebbero di certo dispiaciute. Lascia inoltre abbastanza basiti il fatto che non esistano i luoghi classici di riposo e di dialogo, aggiunta all'impossibilità di attraversare sezioni di gioco già esplorate. In parte questo aspetto è giustificato dalla trama, ma una tale scelta stilistica risulta ad ogni modo poco condivisibile.









DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Commento
Grafica	85	+ Ottima nel complesso... - ...ma con qualche difetto!
Giocabilità	80	+ Innovativa sotto molti aspetti... - ...Forse troppi...
Sonoro	90	+ Effetti di notevole caratura! + Ottimo il doppiaggio!
Longevità	74	+ Non dura poco... - ...ma poteva essere più lungo!

GLOBALE 82

SITO WEB

WAY OF THE SAMURAI 3

UN'ERA ANTICA... PER UN GIOCO ANALOGO!

RECENSIONE completa A cura di: **Thomas 'Tommypast' Pastorino**







Dopo l'uscito dei prima due capitoli di questa serie per PlayStation 2, Acquire ha deciso di creare un terzo capitolo, **Way of the Samurai 3**, per **PS3** e **XBox 360**, rilasciandolo in Giappone ben due anni fa. La storia è ambientata nel Giappone feudale, precisamente nell'era **Sengoku**, un periodo di crisi politica che trascorse dal 1478 al 1605; un'epoca in cui il paese era diviso in tanti piccoli feudi costantemente in guerra tra loro.La nostra storia si svolge nella terra di **Amane**, dove è salito al potere un nuovo governatore che tiranneggia sulla popolazione, costringendola a quantità di lavoro spropositate per arricchirsi. In questo scenario appare il nostro protagonista, un samurai vagabondo e senza nome che dovrà scegliere se appoggiare il governatore e placare la rivolta del popolo, oppure appoggiare quest'ultimo e rovesciare il reggente... o ancora non stare dalla parte di nessuno ed eliminare indistintamente le due parti in causa. Eh si, in **Way of The Samurai 3** il gameplay è particolare: è nostro sacro diritto scegliere cosa fare del nostro personaggio, decidendo quale linea d'azione intraprendere nel corso della storia. Di per sé sarebbe una bella idea, ma purtroppo non viene supportata da una struttura di gioco all'altezza: tutti i personaggi con cui possiamo interagire sono poco più reattivi e svegli di un comune palo della luce, e del tutto privi di personalità; questo pesa enormemente sul gameplay proposto, perché se in pochi capiscono e si adeguano alle tue decisioni, la presunta libertà della trama comincia a presentare qualche falla. La grafica poi è ancora peggio. Difficilmente su **PS3** e **XBox 360** si è mai visto un comparto grafico così scadente: siamo ancora ai livelli di **PS2**, con modelli poligonali grezzi e davvero poco curati. **WoTS3** è un titolo che solo i giocatori sfegatati del Giappone feudale possono almeno provare... tutti gli altri ne stiano lontani.



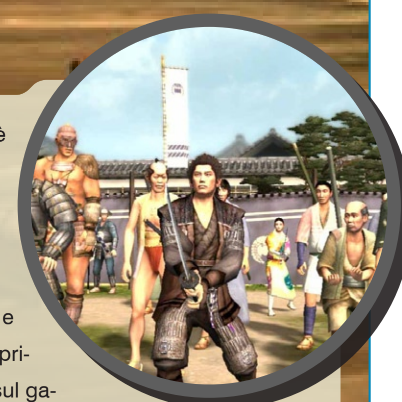




















DISPONIBILE ANCHE PER: XBox 360

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voto		Commenti
Grafica	50	- Imbarazzante... - Ferma all'era Sengoku...
Giocabilità	48	- IA veramente ridotta! - Troppo limitato!
Sonoro	72	+ Belle musiche! + Doppiaggio discreto!
Longevità	55	- La voglia di giocare è assente... + ...ma ci sono molti finali diversi!

GLOBALE **54**

SITO WEB

SVILUPPO: QUANTIC DREAMS / PUBLISHER: SCEE / GENERE: AVVENTURA / GIOCATORI: 1

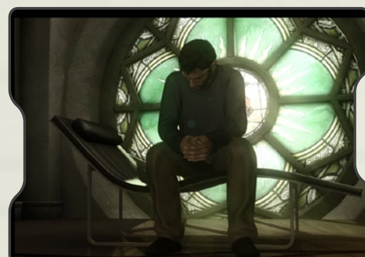
HEAVY RAIN

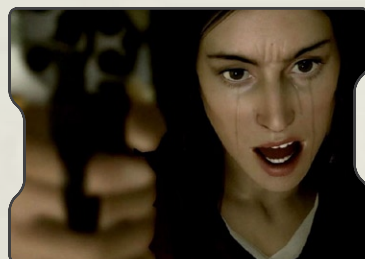
QUANTIC DREAMS: CHI LA DURA... LA VINCE!

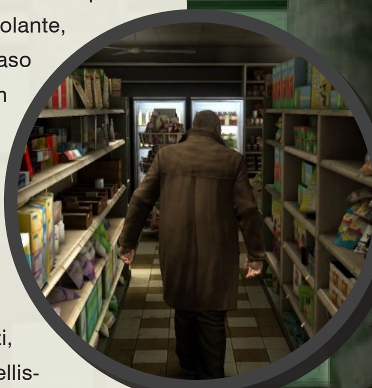

RECENSIONE completa

A cura di: **Thomas 'Tommypast' Pastorino**

N**on voglio assolutamente fare spoiler in questa recensione,** ma mi sento tranquillo nel descrivere a grandi linee la trama di **Heavy Rain**: siamo nel 2011 e un crudele assassino ha già ucciso numerosi bambini, dopo averli rapiti e lasciati affogare nell'acqua piovana. Segno distintivo del killer, gli origami (figure di origine giapponese, costruite piegando un foglio di carta) lasciate nel palmo delle vittime. Intorno alla figura dell'assassino si intrecciano le storie di quattro persone: **Scott Shelby**, investigatore privato assoldato dalle famiglie delle vittime e con un debole per la bottiglia; **Ethan Mars**, ex architetto e felice padre di famiglia, distrutto psicologicamente dopo una grande tragedia famigliare che gli ha fatto perdere tutto ed ora irrimediabilmente coinvolto nella vicenda; **Norman Jayden**, giovane agente e profiler dell'FBI dipendente da una droga stimolante, che dovrà indagare sul caso supportato dall'**ARI**, un paio di occhiali composti da tecnologia avanzatissima che gli fanno analizzare all'istante ogni traccia presente sulle scene del crimine e archiviare istantaneamente indizi, mappe e tracce; infine la bellissima **Madison Paige**, una giornalista sofferente d'insonnia apparentemente estranea al caso, ma che lentamente sarà sempre più coinvolta nella caccia all'assassino. Quattro protagonisti molto diversi tra loro, ma accomunati dall'Origami Killer e dalla presenza di "demoni" che li accompagnano nelle loro vite e che devono combattere per trovare la felicità. Il comparto tecnico di **Heavy Rain** è tra i migliori visti su **PS3** fino ad oggi. **Quantic Dreams** ha speso migliaia di ore per selezionare le persone adatte a















rappresentare i personaggi del prodotto; elaborando il tutto con avanzatissimi effetti digitali, ecco che sono stati creati dei protagonisti davvero credibili sia nelle animazioni facciali che nei movimenti. Da brividi la cura delle ambientazioni: ogni singolo dettaglio è stato creato con grandissima efficacia e nulla, davvero nulla, non può non lasciare a bocca aperta. Il dettaglio magistrale non poteva essere che la pioggia, incessantemente presente nella città, regalando un'atmosfera tanto cupa quanto eccezionale. Anche il sonoro è di altissima qualità: tutte le musiche scandiscono il ritmo della trama, regalandoci ulteriori emozioni. **Heavy Rain** non rappresenta la perfezione e non è un gioco per tutti: sono presenti difetti a livello grafico e nel gameplay a volte frustrante. Non è un gioco per chiunque, perché non tutti i giocatori ricercano nell'esperienza videoludica quello che questo gioco offre con straordinaria efficacia: libertà quasi totale di scelta, un gameplay tanto diverso quanto efficace, un comparto tecnico sontuoso ma soprattutto tanta, tantissima emozione. Il titolo ha il merito di entrare in un nuovo genere ludico e di distaccarsi dal resto dei classici prodotti che conosciamo. Onore ai ragazzi e ragazze di **Quantic Dreams**, che hanno regalato ai possessori di **PS3** una vera e propria opera d'arte, che penetra, come la pioggia, nel profondo dell'anima.















IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	92	+ Cura maniacale nei dettagli... + ...di personaggi e location!
Giocabilità	93	+ Una trama apertissima... + ...con libertà di scelta unica!
Sonoro	96	+ Colonna sonora magnifica! + Ottimo doppiaggio!
Longevità	85	+ Storia abbastanza lunga! + Da rigiocare più volte!

GLOBALE 92

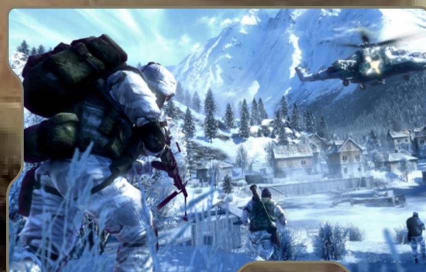
SITO WEB

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

LA GUERRA VISTA... DAGLI OCCHI DELLA CATTIVA COMPAGNIA!



A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**







Dopo le varie missioni suicida del primo capitolo, Battlefield: Bad Company 2 ci ripropone il seguito con i suoi stessi quattro membri, impegnati in un nuovo obiettivo ad alto rischio. La compagnia dei nostri cattivi beniamini viene inviata in **Bolivia** per indagare sulla riproduzione di una bomba atomica made in **Russia**. L'obiettivo diventerà uno e di vitale importanza: riportare in **America** l'arma devastante, per far cessare la mole impressionante di morti che la guerra sta portando con sé. Di nuovo nei panni di **Marlowe**, dovremo dunque visitare varie location e impadronirci di tutti i progetti della bomb, per poi sottrarla al nemico una volta individuato il responsabile di scopo malefico. La nuova versione del **Frostbite** consiste in una nuova fisica sicuramente più vicina alla realtà, grazie i calcoli in real time che tengono conto della precisione dei proiettili, l'angolazione e coincidenza che vanno poi a determinare quanto essi "facciano male" alla struttura. Il gioco presenta molte **cut scenes** con la grafica del gioco in cui però non è possibile interagire in alcun modo risultando dunque veri e propri filmati da osservare, oltre che vari script come la pioggia o l'alternanza giorno-notte che in alcune missioni ci faranno immergere a tal punto da rendere la battaglia davvero reale. Purtroppo la longevità della campagna in single player non è elevatissima e il gioco si può finire in 6-8 ore a livello di difficoltà normale e qualche ora in più a livelli di difficoltà più elevati. **Battlefield: Bad Company 2** si presenta in una veste sicuramente meno ironica e più matura, e si migliora laddove le critiche si facevano più insistenti. Sicuramente da giocare con gusto e per tanto tempo per chi ama gli sparatutto, da provare per chi come me non mastica il genere: insomma, un titolo che non deve mancare nello scaffale di nessun amante dei videogiochi.



















DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, XBox 360

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Grafica 80	Giocabilità 95
+ Tecnicamente valido...	+ Divertente in singol e in multi!
- ...ma si poteva fare di più!	+ Combattimenti diversificati!
Sonoro 85	**Longevità 80**
+ Ottimi effetti atmosferici!	- Single non lunghissimo...
+ Le armi sembrano vere!	+ ...ma il multiplayer è notevole!

GLOBALE **85**

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: SEGA / **Genere:** Guida / **Giocatori:** 1 - 8

SONIC E SEGA ALL-STARS RACING



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.0**

Porcospino senza freni!

Sonic e SEGA All-Stars Racing è stata una gradita sorpresa, vuoi per lo scarso attuale rendimento del genere, vuoi perché il nome di **Sonic** non ha portato grossi risultati ultimamente. In questo titolo, invece, si respira un'aria divertente, frizzante, giusto appunto quell'atmosfera che dovremmo percepire immergendoci in questo tipo di prodotto. Veicoli costruiti con gusto e spinti ognuno dalle abilità speciali dei personaggi che li porteranno in pista. Riesce nell'intento di divertire ma è da giocare soprattutto in multi.





Publisher: SCEA / **Genere:** Picchiaduro / **Giocatori:** 1 - 2

REVENGE OF THE WOUNDED DRAGONS



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **7.0**

Le botte vecchio stile!



Revenge of The Wounded Dragons è un buon titolo, ma il sapore retrò che si gusta per tutta l'avventura è un'esperienza che potrà piacere solo ad una ristretta cerchia di giocatori, soprattutto nostalgici. Altri potranno trovarlo alquanto obsoleto, ma a mio parere andrebbe provato almeno una volta. La grande varietà di mosse e di gameplay rendono il titolo godibile soprattutto in cooperativa.



Publisher: SEGA / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 4

PEGGLE



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **9.0**

Se vi piacciono le palle...

Zuma, Bejeweled, Plants vs Zombies. Pop Cap sembra in grado di sfornare solo piccolo grandi capolavori. **Peggle** è la dimostrazione che non serve un budget milionario, una grafica fantascientifica ed un gameplay super elaborato per creare un capolavoro. In un videogioco, l'importante è divertirsi sul serio, e il gioco ci riesce... Uno dei puzzle game più belli dell'ultimo decennio. Signori e signore, bambini e bambine, ragazzi e ragazze, questo è un gioco da avere assolutamente, visto il prezzo anche esiguo.





GIOCHI FLASH

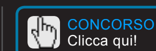


Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

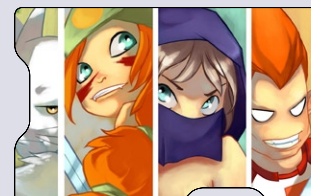
JAIL BREAK 2 - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

SI E' CONCLUSO IL CONCORSO INDETTO DA GAME E LA SOFTWARE HOUSE FRANCESE ANKAMA!

DOFUS: I VINCITORI DEL CONTEST!



Eccoci finalmente arrivati alla conclusione del contest dedicato a Dofus. Per partecipare era sufficiente inviare una mail con le risposte a tre domande dedicate a San Balotino, la popolare festa che caratterizza il giorno di **San Valentino** nel mondo di **Dofus**. I partecipanti sono stati tantissimi, ma soltanto i primi dieci che hanno risposto hanno potuto conquistare la top ten. I fortunati vincitori sono stati già contattati via mail ma ne riportiamo comunque i nomitavi (ATTENZIONE: Per motivi di Privacy riportiamo soltanto i vincitori che hanno segnalato nome e cognome, evitando di pubblicare coloro che si sono firmati soltanto con l'e-mail): Gaetano Caputo, Vladislav Ermilov, Valerio Crescentini, Melania Blaganò, Michele Manti.





i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.LIXXARS.COM

Lixxars è un sito dedicato a tutti coloro che comprano abitualmente videogiochi e **Blu-Ray** su internet. E' possibile trovare la lista di tutti i giochi multilingua e i migliori riferimenti per fare acquisti a costi ridotti. E' possibile collaborare liberamente per migliorare ulteriormente il servizio.

WWW.CYBER-GAME.IT

Cyber-Game è un interessante sito che presenta news, anteprime e recensioni dedicate al mondo dei videogiochi. Sono presenti le principali piattaforme di gioco (**PS3**, **XBox 360**, **Wii**, **DS** e **PSP**) per una trattazione completa e a trecentosessanta gradi. Da visitare!

BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT

www.twenga.it

Twenga è un motore di ricerca per lo shopping, un comparatore di prezzi ed una guida agli acquisti. Raccoglie il maggior numero possibile di offerte provenienti dai negozi on-line di tutti i paesi. Queste offerte sono integrate in un unico indice, per permettere di trovare il prodotto cercato in pochi clic. Consigliato a chi fa spesso acquisti online.

rinki.net/pekka/monkey

Se amate la musica e volete cimentarvi con un tool semplice e aperto a tutti, allora provate **Monkey Machine**, una vera e propria drum machine online. Si tratta di un tool per batteristi o aspiranti tali per comporre ritmi online, salvarli ed esportarli, con possibilità di ricaricare e modificare progetti già creati. Supporta anche il formato **MIDI**.

www.media.io

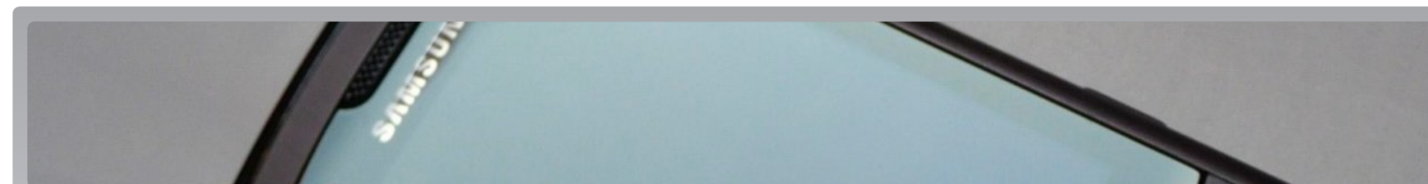
Media.io è un tool online per la conversione tra loro di formati audio. Interfaccia minimalista, semplice da utilizzare, **Media.io**, provvede alla conversione di file caricati online, fornendo supporto ai formati Mp3, Wav, Wma, Ogg, e molti altri. E' possibile decidere anche la qualità (256 kbit/s, 192 kbit/s, 128 kbit/s, 96 kbit/s) prima della conversione

i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it

DGMag il magazine digitale

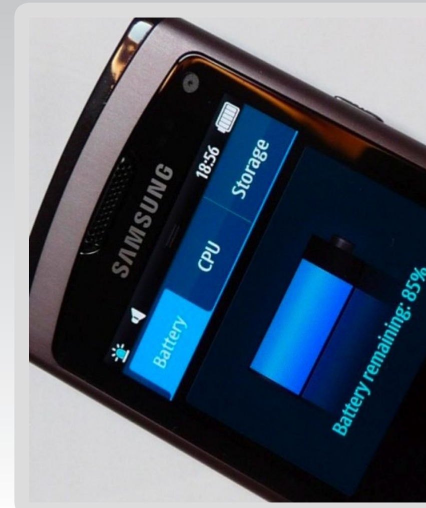


BARCELLONA, AL MOBILE WORLD CONGRESS 2010 ARRIVA WAVE!

La nuova soluzione di Samsung per chi cerca una tecnologia avanzata per il proprio smartphone...

Samsung durante il Mobile World Congress 2010 di Barcellona ha ufficialmente svelato **Wave** (**S8500**), il primo smartphone touchscreen con sistema operativo **Bada**, la nuova piattaforma mobile aperta di **Samsung**, destinata a innovare l'universo dei sistemi operativi e l'esperienza mobile. **Samsung Wave** è il primo telefonino con un display **Super AMOLED** da 3,3'' in grado di offrire immagini realistiche per un'esperienza multimediale senza precedenti nel mondo della telefonia; il Super AMOLED si traduce, infatti, in immagini più chiare, brillanti e con meno riflessi rispetto ai normali display **AMOLED**, grazie alla combinazione tra la risoluzione **WVGA** (800 X 400 pixel) dello schermo e alla tecnologia mDNIe, usata nelle TV LCD e LED. Samsung Wave è inoltre uno dei più sottili smartphone al mondo (10.9 mm): come reagirà la concorrenza a questa mossa?







GOOGLE SFIDA APPLE CON IL SUO TABLET PC!

Da Mountain View arriva l'alternativa all'IPad di Cupertino...



Non è passato molto tempo dall'annuncio dell'iPad di Apple e già **Google** ha mostrato in anteprima l'immagine di un prototipo di tablet pc che intende lanciare sul mercato fra qualche tempo. Per ora si tratta solo di un prototipo ma pare proprio che **Mountain View** voglia fare le cose alla grande con il tablet pc che sarà multitouch e multitask per cui sarà possibile aprire, usando tutte e due le mani, varie finestre contemporaneamente, di modificarle e di lavorarci su.Tutto cose che, per ora, iPad non fa non essendo nè multitouch nè multitask. Ancora non si sa praticamente nulla sulle caratteristiche tecniche se non che sarà equipaggiato con software open source **Chrome Os** e avrà accesso diretto ad **Android**.

BIOSHOCK

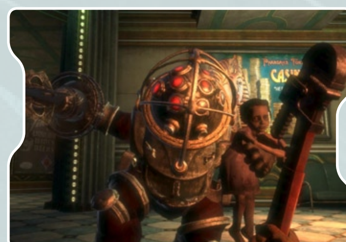
EBBENE SÌ: IO SONO PREDA... DI RAPTUS!


RECENSIONE completa

A cura di: **Federico 'Evil Ataru' Lombardi**

La recente uscita di Bioshock 2 non può non farci riflettere sul suo illustre predecessore. Sto parlando di Dead Or Alive Extreme Bikini Battle. No, in realtà no. Purtroppo no. Forse l'elemento più innovativo e interessante del prodigioso e pittoresco titolo **2K Games** è proprio l'incantevole cura per i dettagli, il meticoloso studio compiuto per realizzare una delle trame più belle e coinvolgenti di sempre. Almeno così mi hanno detto: durante le parti narrative cercavo foto di pallavoliste nude su **Google**. Ci ritroveremo immediatamente calati nei panni di uno che precipita in mare con l'aereo, ma senza arrivare su di un isola piena di misteri misteriosi (credo sia affondata di recente, peraltro). La sorte ci farà invece giungere sin nella perduta città di **Raptus**, così chiamata in virtù dei suoi abitanti. I cittadini della metropoli segreta sono infatti affetti (che assonanza) da gravi turbe psichiche: "raptus", giustappunto, che li portano a ballare nudi per le strade e impugnare machete con intenti non meglio chiariti. Questi poveri disadattati avrebbero urgente bisogno di un valido aiuto terapeutico, ma il nostro protagonista, sfortunatamente, non ha ricevuto alcuna preparazione specifica. Per questa ragione si limita a farli a brandelli rubandogli i machete. La fonte di energia dell'intera città è racchiusa in delle dolci bambinotte che zampettano giulive, ma codeste pulzelle son protette da possenti colossi vestiti da sommozzatori. Qui si nota la profonda ispirazione tratta da **Nabokov**. E forse anche da **Robocop**. Qualora riuscissimo a sbarazzarci dei cupi guardiani potremo impossessarci delle bambine. E non aggiungo altro. Una domanda inquietante, non risolta nel corso della storia, rimane il mistero che lega **Bioshock** a **Bio Presto**. Sicuramente tutta quell'acqua vuol dire qualcosa. In pratica si può sparare, ma anche fare dei raggi buffi con le mani, tipo potere del fango e tempesta paralizzante. Inoltre possiamo migliorare la nostra conoscenza e pratica dei plasmidi iscrivendoci alla **Facoltà di Plasmidologia**. Dopo 3 anni di studi accederemo al praticantato e diventeremo i più forti. Alla fine la storia è un po' breve: uno si aspetterebbe almeno 4 anni di studi. Il gioco diverte senza stancare, anche se ammirare estasiati le lucide pelli abbronzate di prosperose bagnanti sarebbe stato molto più interessante.


Un simpatico sommozzatore locale ci da un caloroso benvenuto a Raptus...



Chiave inglese contro Trapao Gigante: chi vincerà?






Bioshock in una delle prime Demo



E COME NON PARLARE DELLA GRAFICA?

Mah... quanto può essere importante la grafica al giorno d'oggi? La gente non bada certo a queste cose. Non vogliatemene: è bella, sì, ma alla fin fine sono tutti un po' mostruosi e ributtanti, calati in un'ambientazione a metà strada tra **Saw l'Enigmista** e **Superman**.



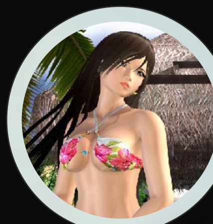
LA MUSICA

Mi piace.

Storia 200°	**Giocabilità** 7/4
Grafica 91%	**GLOBALE** 80 VOGLIA DI SPIAGGIA
Sonoro d'effetto!	
Longevità 1000 piedi	

PRO:
- I nemici sono carichi di odio immotivato!
- Ci sta l'acqua!

CONTRO:
+ Manca una modalità Bikini Deathmatch
+ Le bambine non si lavano (e si vede)



IN CONCLUSIONE

Bioshock è senza ombra di dubbio una pietra angolare del panorama recente: la potenza della all'originalità e l'intensità play ne fanno un titolo dibile per chiunque. Ora corro al mare, scusate.












1995 — SVILUPPO: NAMCO / PUBLISHER: NAMCO / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

TEKKEN

QUANDO NAMCO CI INSEGNAVA A MENARE LE MANI!

RECENSIONE completa — A cura di: **Riccardo 'RATM1995' Primavera**

Era il lontano 1995 quando la versione per PSX del leggendario Tekken approdava nelle console dei videogiocatori. Da allora ne è passata di acqua sotto i ponti, i picchiaduro si sono evoluti, nuove serie sono nate e **Tekken** stesso è giunto al suo sesto episodio. La trama di è incentrata sulla storia della disgraziata famiglia **Mishima**. Il capo famiglia, **Heihaichi**, è un crudele despota a di una potentissima e ricchissima multinazionale. Una ventina d'anni prima degli eventi narrati nel gioco, **Heihaichi** spinse il figlio in un burrone perché lo aveva visto mostrarsi gentile nei confronti di una bambina. Pensò di averlo ucciso ma in realtà **Kazuya** – il nome del bambino – si salvò facendo un patto con una creatura demoniaca di nome **Devil**, che lo avrebbe aiutato ad uccidere il padre in cambio della sua anima. Sentendo voci riguardo al figlio, **Heihachi** decise di indire un torneo di arti marziali, **The Iron Fist Tournament**, certo che **Kazuya** vi avrebbe preso parte per vendetta… **Tekken** non fu propriamente il primo picchiaduro realizzato in **3D**: **Sega**, infatti, aveva già intrapreso la via dei poligoni nel 1993 con **Virtua Fighter**. **Tekken** risultò un ottimo picchiaduro, comunque non esente da pecche (le mosse speciali erano troppo incisive), in grado di far sognare una generazione appena uscita del **2D**.













i | RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

RECENSIONE — ZIPPER E LA RIVOLUZIONE DEGLI FPS!



M.A.G.: MASSIVE ACTION GAME

DUECENTOCINQUANTASEI GIOCATORI NON SONO POCHI

RECENSIONE completa — A cura di: **Edodo**

GLOBALE 7.9

Eccoci finalmente giunti alla prova finale e completa di MAG, discusso titolo in esclusiva per la home console Sony. Avranno avuto la meglio le speranze od i timori anticipate nel precedente hands-on? che cos'è? Tralasciando le ovvietà, gli **Zipper** hanno avuto la "presunzione" di voler, in qualche modo, ritagliarsi un genere tutto loro, per quanto sempre derivato e dipendente dai più classici **FPS** online. A loro avviso, infatti, il poter disporre di 256 giocatori coinvolti in contemporanea in un unico conflitto non sarebbe semplicemente solo una dimostrazione di "forza" in virtù del numero da record, bensì un'opportunità per creare qualcosa di diverso, potendo usufruire decisamente di più variabili. Paradossalmente **MAG** non offre niente di più e niente di meno, in termini qualitativi, rispetto alla recente beta. Ovviamente quantitativamente si dispone di più mappe, principalmente in virtù delle modalità non giocabili nella versione non finale del gioco. **MAG** è un gioco atipico che paga una certa indifferenza mediatica proprio per via di quegli elementi di distacco dai generi capostipiti per vendite o per qualità. Visto come un'alternativa in termini di concezione del gameplay, riesce comunque a mantenere un'identità tutta propria.















ALICE IN WONDERLAND

TIM BURTON PORTA LEWIS CARROLL IN TRE DIMENSIONI!



RECENSIONE completa A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**





Eravamo rimasti al tripudio di effetti speciali che tenevano a battesimo la nuova era del cinema multidimensionale. Ed in questo Avatar è stato eccellente. Ma eravamo rimasti pure col chiederci cosa sarebbe successo quando il 3D avrebbe accompagnato una sceneggiatura meno archetipica e più vivace. Per cui pensate alle aspettative di pregustare un classico come **Alice nel paese delle Meraviglie** rimaneggiato dalla sapiente mente di **Tim Burton** e reinterpretato dai suoi fedelissimi attori feticcio **Johnny Depp** e **Helena Bonham Carter**. Ora, chi mi segue sa che la loro ultima fatica, **Sweeney Todd**, non aveva esattamente lasciato il segno. Eppure, c'era un misterioso richiamo già nel trailer trasmesso prima di **Avatar**. Colpa dello **Stregatto** semmai, ma una **Alice** ridipinta da **Tim Burton** poteva essere sia tormento che estasi. E pertanto meritava di essere vista. Il paragone con **Avatar** tiene poco, perché l'uso che qui viene fatto della terza dimensione è sì di sostegno alla storia, ma è anche utilizzato in maniera sottilmente ingenua, con oggetti che vengono lanciati contro lo spettatore e pianoforti che incutono terrore con la loro vicinanza. Ma in fondo è un film **Disney**: deve meravigliare ma deve pur sempre rimanere un film per famiglie e, a giudicare dal numero di '*oohhhh*' stupiti percepiti in sala, direi che quel tipo di mercato è stato nondimeno conquistato. Veniamo all'effettivo rimaneggiamento *Burtoniano* della vicenda psichedelica di **Alice**. **Burton** si sa, è sempre stato un visionario a tinte gotiche. Per cui non c'è da meravigliarsi se costumi e acconciature senza dubbio faranno scuola. Diventa preoccupante riascoltare le dichiarazioni di un **Burton** in piena pre-produzione invece: quel suo volersi rifare alle opere originali, dando vigore ed una interpretazione in stile terzo millennio di uno dei testi più trasversalmente osannati dal pubblico universale. Che è successo a questi intenti? Certo **Alice** attraversa una tana e finisce in un'altra dimensione. Ed incontra tutta una serie di personaggi e situazioni bizzarre e sconcertanti. Ma, il nonsenso è quasi evaporato, non c'è il gusto del bizzarro e dell'inventiva. Semmai ci si trova davanti ad una sceneggiatura scritta cercando di accontentare tutti, da produttori di parchi a tema alle scatole di cereali. Non c'è inventiva e tutto finisce per rovinare incessantemente in un remake delle **Cronache di Narnia**. La conclusione della vicenda stona indelebilmente. A salvare gran parte delle scene è **Helena Bonham Carter**, che, nei panni dalla macrocefala regina di cuori, fa un lavoro perfettamente sopra le righe, ben ritmato e con delle espressioni da campionario. Sorvolerei sul **Cappellaio** interpretato da **Johnny Depp**: bisognerebbe convincerlo che abiti di scena lisi ed un'area svanita non necessariamente sono sinonimi di ottima recitazione. E tralascerei i bizzarri passi di danza progettati apposta per far ammiccare in modo politicamente corretto tutta la platea. Tutta la pellicola ha il sapore del compromesso e non c'è verso di coniugarlo con il senso di meraviglia che questo tipo di cinema dovrebbe saper trasmettere. Proprio per nulla. Punto. ■























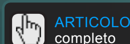






DA JERICHO... 2 A FALLOUT 3

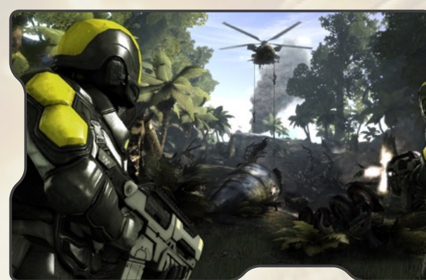
DAL MEDIOEVO AL FUTURO POST-ATOMICO...



A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

Sul fronte horror, nel 2007, assistiamo al ritorno del maestro dello splatter Clive Barker, con un titolo profondamente cinematografico: Clive Barker's Jericho della Codemasters. Il gioco ci vede immersi in una oscurità ancestrale che sta minacciando di distruggere il mondo, ovvero il primogenito (il primo "esperimento" di Dio). La possibilità di comandare una squadra (**la Jericho**) "*impossessandosi*" dei singoli componenti creava situazioni tattiche e ben orchestrare, con la possibilità anche di poter variare stili di combattimento. Unica pecca: uno dei doppiaggi più pietosi della storia... da ascoltare quindi in lingua madre sottotitolato. Ma veniamo ai fallimenti, titoli che hanno spiccato nella loro negatività, primo tra tutti **Haze** della **Free Radical**. Dopo aver creato un hype mostruoso si dimostrò un buco nell'acqua grosso come l'inferno, grafica limitata, giocabilità banale e noiosa...un vero fiasco. Altro titolo è **BlackSite: Area 51** della **Midway**, discendente del mediocre **Area 51**, presentava







una grafica veramente notevole, ma un gameplay frustrante, una IA scandalosa ed una pletora di bug fastidiosissimi. Poi abbiamo **Soldier of Fortune: Payback della Cauldron**; titolo banale e vuoto salvato solo da un buon comparto visivo e audio, giocabilità puramente splatter e monotona, con un single player patetico e per nulla longevo...anni luce lontano dai fasti di un tempo. Ma ecco che finalmente cominciamo a giungere ai giorni nostri...il 2008 è un anno strano dove non c'è stato un vero "capolavoro" del genere, ma molti titoli interessanti e magnificamente realizzati. A livello grafico il vincitore del 2008 è **Crysis Warhead** della **Cryteck**, il quale ripropone il potentissimo **CryENGINE 2** con qualche ritocco; il gioco è uno spin-off di **Crysis** che si base sulle peripezie di **Psycho**, amante della devastazione e delle armi pesanti...Altro titolo graficamente notevole è **Far Cry 2** di **Ubisoft Montreal**, il quale sfrutta il **Dunia** invece del **CryENGINE** come motore grafico. Gioco magnifico e completo che però alla lunga può risultare noioso per i lunghissimi spostamenti... in macchina! Sul fronte della guerra storica invece possiamo apprezzare **Call of Duty: World at War** di **Treyarch**. Buonissimo titolo che presenta un comparto tecnico di rilievo, ma comunque sottotono rispetto al **Modern Warfare**, risultando troppo improntato al multiplayer... Sempre nel 2008 vediamo un titolo veramente bellissimo, un **FPS** profondamente contaminato da meccaniche **GDR**, con tanto di inventario, punti esperienza e quest: **Fallout 3** della **Bethesda**. Un'atmosfera da premio oscar ed una giocabilità geniale ne hanno fatto un capolavoro, per non parlare dell'immensa longevità...veramente un degnissimo successore di una serie storica dei videogiochi: forse il miglior titolo del 2008...





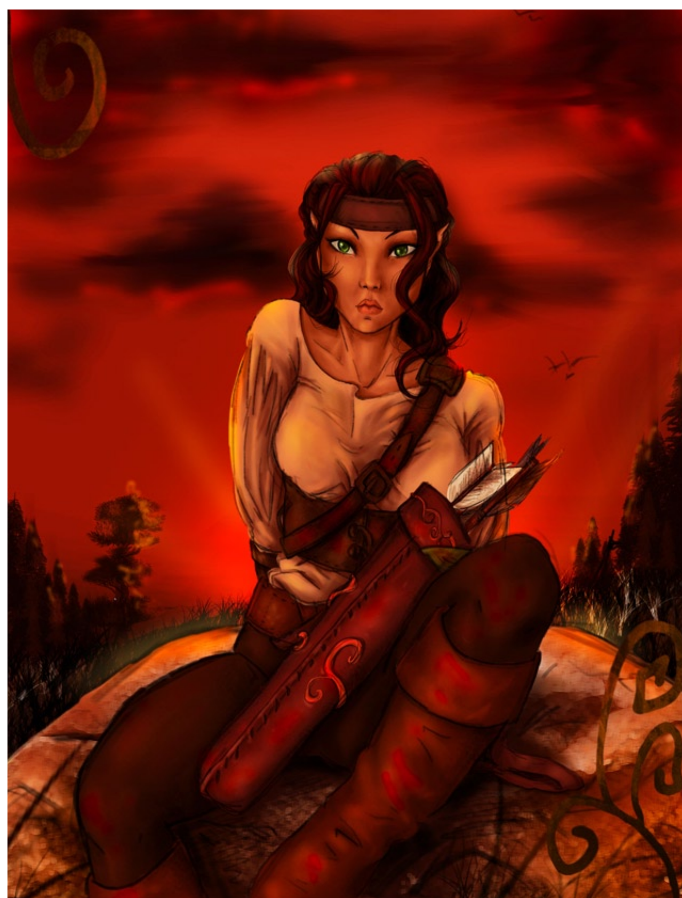


AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!



KIAU



DOLLYDOLLY



IBRAHIMOVIC9



ERY85



EMMEZETA

i TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DISEGNO DEL MESE
Inviato da: MASSYFANTASY

i TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO